

Transitions animées entre objets 3D sur Unity

Encadrante : Ambre Assor (ambre.assor@inria.fr)

L'équipe de recherche Potioc (Inria - Labri) explore de nouvelles forme d'interaction avec les objets 3D. En particulier l'équipe est intéressée par l'expérience visuelle de l'utilisateur lorsqu'il manipule ces objets.

Plus précisément, dans ce projet, nous cherchons à lui permettre de comprendre la relation entre deux objets 3D à travers une **transition**.

Concrètement, il s'agira de mettre en place un outil qui permettra de visualiser une animation présentant le passage de la forme d'un objet simple, comme une sphère ou un parallélépipède à un objet plus complexe, comme un vase par exemple de manière harmonieuse. Cette animation devra être **fluide** et **rapide** (2-3 secondes). Vous pourrez par exemple utiliser des technique d'interpolation 3D classique et/ou créer des effets perceptuels basés sur la transparence, la taille, la vitesse des objets...

Environnement Technologique :

- Unity 3D.
- Programmation C#.

Pour démarrer : <https://github.com/minhhh/unity-meshmorphing>